УПРАВЛЕНИЕ ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДСКОЙ ОКРУГ ГОРОД-КУРОРТ СОЧИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА № 79
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДСКОЙ ОКРУГ ГОРОД-КУРОРТ СОЧИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Утверждаю
Заведующая
МДОУ детский сад № 79

Принята на заседании
педагогического совета МДОУ № 79
Протокол № 1 от «31» августа 2022г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат:013A8B3765A79F9E 2EA30DFBD84C97DB4423824E
Владелец: **Собатенко Татьяна Николаевна**
Действителен: с 29.11.2021 по 29.11.2022

Собатенко Т.Н.
Приказ № 142 от «31» августа 2022г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«АЗБУКА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ»

Уровень программы: *ознакомительный*

Срок реализации программы: *1 год: 64часа*

Возрастная категория: от *5* до *7* лет

Форма обучения: *очная*

Вид программы: *модифицированная*

Программа реализуется на: *внебюджетной основе*

ID-номер Программы в Навигаторе: 27828

Автор-составитель:
Ли Григорий Эдуардович,
педагог дополнительного образования

г. Сочи 2022 г.

1.Пояснительная записка.

1.1. Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная программа «Азбука шахматной игры» носит социально-педагогическую направленность.

Программа составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральным проектом «Успех каждого ребенка», утвержденным 07.12.2018;
3. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
4. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р (далее – Концепция);
5. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
6. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
8. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
9. Краевыми методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих общеобразовательных программ;
10. Уставом МДОУ детский сад № 79

Программа направлена на развитие личности дошкольника, познавательной сферы ребенка, углубления представлений о мире, знаний, исследовательских умений. Центральная идея программы «Азбука шахматной игры» — дать основные понятия шахматной игры, обучить начальным этапам игры в шахматы.

Данная дополнительная образовательная программа по шахматам направлена на развитие интеллекта личности ребёнка дошкольного возраста, обуче-

ние детей основам шахматной игры, способствующей в большей степени развитию всех психических процессов: вниманию, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию таких важнейших качеств личности, как усидчивость, целеустремленность, самостоятельность в принятии решения.

Игра в шахматы даёт возможность человеку реализовать врождённую потребность в состязаниях на уровне мыслительной деятельности. Удовлетворение этой потребности способствует гармоничному развитию личности. Особенно это актуально для нынешнего времени - времени решительных преобразований во всех сферах человеческой деятельности, когда для достижения успеха требуется максимальное использование всего потенциала, запасов внутренней энергии человека.

1.2.Актуальность дополнительной общеразвивающей программы

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образованиянацеливает нас на создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества с взрослыми и сверстниками в различных видах деятельности. Игра для дошкольника - ведущий вид деятельности, в котором ребенок учится,развивается и растет. Игра в шахматы – очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка в игровой форме. Для ребѐнка это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство самовоспитания. Обучение детей шахматам помогает развитию у них способности ориентироваться на плоскости, развитию мышления, учит ребѐнка сравнивать, обобщать, запоминать, содействует формированию таких ценных качеств, как внимательность, усидчивость, собранность, самостоятельность. Игра в шахматы способствует формированию основных компетенций у дошкольников и позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Создания подобной программы обусловлено тем, что в дошкольном возрасте на первыйплан выдвигается развивающая функция обучения, и, следовательно, необходимо совершенствовать методы, приемы и средства познавательного развития детей, использовать те, которые в значительной степени способствуют становлению личности дошкольников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

В дошкольном возрасте шахматы играют важную роль в развитии ребен-

ка. Они выполняют сразу несколько функций. Познавательную - играя в шахматы, ребенок учится мыслить, логически рассуждать, сравнивать, просчитывать свои действия, а также предвидеть реакцию соперника. Кроме того, игра способствует развитию фантазии и творческих способностей. Воспитательную - шахматы вырабатывают выдержку, собранность, внимательность. Дети учатся самостоятельно принимать решения и спокойнее относиться к неудачам. Игра в шахматы учит дошкольников логически мыслить, запоминать, сравнивать, предвидеть результат, планировать свою деятельность, дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память.

Таким образом, шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир. Переходя от взрослых к детям, удивительная игра может стать средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного.

Новизна. В предлагаемой программе использован новый, нестандартный подход к процессу обучения азам шахматной игры, предложенный И.Г. Сухиным в книге «Шахматы для самых маленьких». Учитывая мировой опыт преподавания шахмат, автор предлагает начать обучение игре детей старшего дошкольного возраста. Цель такого обучения не воспитание будущих чемпионов, а привитие малышам интереса к мудрой игре, содействие формированию качеств, необходимых для дальнейшей учебы в школе. Успешность такого раннего обучения шахматам Сухин И.Г. доказывает, основываясь на теории доктора психологических наук П.Я.Гальперина о поэтапном формировании умственных действий, а также на исследованиях доктора психологических наук Я.А.Пономарѐва о психологии творчества и стадиях развития внутреннего плана действий.

Делая первые шаги в мире шахмат, традиционно обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, с великими шахматистами, шахматной доской, фигурами, учатся разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «до матового» периода игры. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Педагогическая целесообразность.

Занятия по программе «Азбука шахматной игры» педагогически целесообразны, так как они укрепляют память, учат мыслить логически, сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность, развивают воображение и аналитические способности, помогают вырабатывать организованность, це-

леустремленность, объективность. Увлекшись игрой, маленький непоседа становиться усидчивее, озорник – выдержанней, зазнайка – самокритичнее. Игра в шахматы учит быть предельно внимательным, собранным. Шахматы – игра, помогающая подготовить дошкольника к быстрому и успешному постижению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь математики.

Программа составлена с учетом интеграции образовательных областей:

«Познание», где дети учатся ориентироваться на ограниченной территории, располагать предметы в указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение.

«Социализация», где дети закрепляют умения согласовывать свои действия с действиями ведущего и других участников игры. Развивают сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу.

«Коммуникация», где дети формируют умение вести диалог с воспитателем, со сверстниками, воспитывают культуру речевого общения.

«Художественное творчество», у детей формируется умение свободного владения карандашом при выполнении изображения, он упражняется в плавных поворотах руки при рисовании округлых линий, закрашивании изображения.

1.3. Отличительные особенности программы.

Дополнительная образовательная программа обучения детей игре в шахматы для детей старшего дошкольного возраста разработана на основе дошкольных шахматных учебников авторов: Костенюк А.К., Костенюк Н.П. «Как научить шахматам»; Петрушина, Н. М. «Шахматный учебник для детей»; Сухин, И. Г. «Шахматы для самых маленьких», которые опираются на ряд нетрадиционных авторских наработок.

Начальный курс обучения игре в шахматы максимально прост и доступен. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре.

В программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

1.4. Адресат программы:

Состав групп постоянный без предварительной подготовки, группы могут формироваться по возрастным характеристикам: первая группа (5-6 лет), вторая группа (6-7 лет). Наполняемость групп 7-10 воспитанников. Набор детей в группу носит свободный характер и обусловлен интересами воспитанников и их родителей.

При приёме на программу проводится начальная диагностика по карте наблюдений детского развития в зависимости от возрастных и психофизических особенностей.

1.5. Уровень, объём и сроки реализации программы:

Уровень программы: ознакомительный.

Программа курса предполагает знакомство с теорией и практикой игры в шахматы и рассчитана на 1 год обучения - 64 часа (2 часа в неделю).

Для обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей рабочей программе принимаются все желающие, без предварительного отбора.

1.6. Формы и режим занятий.

Форма обучения – групповая, очная

Режим занятий – 2 раза в неделю (по 30 мин – 1 ак.час).

Программа обучения строится в соответствии с психофизическими закономерностями возрастного развития. Адекватность требований и нагрузок, предъявляемых к ребёнку в процессе занятий, способствует оптимизации занятий, повышению эффективности. Индивидуализация темпа работы - переход к новому этапу обучения только после полного усвоения материала предыдущего этапа.

Образовательная деятельность может осуществляться во второй половине дня после дневного сна.

Программа «Азбука шахматной игры» реализуется на государственном языке Российской Федерации – русском.

1.7. Особенности организации образовательного процесса:

Учебный материал программы «Азбука шахматной игры» состоит из двух частей:

теоретической - формирующей систему понятий, теоретических знаний, которые должны получить воспитанники в процессе обучения;

практической – направленной на приобретение умений и навыков в области обучения игре в шахматы. Содержание теоретических сведений согла-

совывается с характером практических работ по каждой теме. На теоретическую часть отводится не более 30% общего объема времени. Остальное время посвящается практической работе. Теория преподносится в форме беседы, презентации, просмотром обучающего видео. Практика сопровождается выполнением учебных задач на настольной (или напольной) шахматной доске, на компьютере.

В основу программы положены следующие принципы: индивидуализации (определение посильных заданий с учётом возможностей ребёнка); систематичности (непрерывность и регулярность занятий); наглядности (безукоризненный показ движений педагогом); повторяемости материала (повторение вырабатываемых технических навыков); сознательности и активности (обучение, опирающееся на сознательное и заинтересованное отношение воспитанника к своим действиям); системности и последовательности, предусматривающий взаимосвязь и последовательность всех компонентов программы, соблюдение установок «от простого к сложному», «от частного – к общему»; дифференциации и индивидуализации, предполагающий создание условий для максимального развития задатков и способностей каждого воспитанника.

При организации образовательного процесса используются также ***специфические принципы*** обучения игре в шахматы. В их числе:

– акцент не на спортивное совершенствование, а на планомерное и последовательноеформирование умственных действий;

– планирование учебного процесса таким образом, чтобы не было проигравших детей;применение нестандартных дидактических заданий и игр;

– инсценировка оригинальных дидактических сказок;

– широкое использование игры на фрагментах шахматной доски; преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур.

Использование данных принципов позволяет рассчитывать на проявление у обучающихся устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нестиответственность за них.

Обучение проводится в оборудованных учебных кабинетах с использованием учебно-материальной базы, соответствующей установленным требованиям.

Ключевыми преимуществами занятий по обучению игре в шахматы являются включение видеоматериалов и интеллектуальных игр, развивающих внимательность и творческие способности, а также групповых и индивиду-

альных упражнений. На каждом занятии используются физкультминутки, пальчиковые игры, гимнастика для ума.

Для определения соответствия применяемых форм, средств, методов обучения и воспитания возрастным, психофизическим особенностям и способностям обучающихся, организация, осуществляющая образовательную деятельность, проводит диагностику обучающихся.

Содержание программы включает изучение следующих модулей:

Модуль 1. Шахматная страна.

На данном этапе учащиеся познакомятся с правилами безопасности при игре в шахматы, узнают историю возникновения шахмат, познакомятся с такими понятиями как: шахматная доска, вертикаль, горизонталь, диагональ в игровой форме.

Модуль 2. Шахматные фигуры.

В игровой форме обучающиеся познакомятся с шахматными понятиями, фигурами. Видеофильмы будут демонстрировать истории возникновения шахматных фигур. Мультфильмы расскажут о шахматных фигурах. В стихотворной форме ребята лучше запомнят названия шахматных фигур. Обучающимся будет предоставлена возможность проявить свое творчество – придумать сказку и презентовать ее своим друзьям и родителям.

Будут ознакомлены со всеми шахматными ходами фигур. Полученные знания проявят в развлечениях «Шахматный бой», «Шахматный калейдоскоп».

Модуль 3. В стране шахматных чудес: учимся играя.

Закрепление полученных знаний и навыков в играх и упражнениях. Познакомятся с новыми понятиями «рокировка», «шах», «мат», «ничья, пат»

Занятия сочетают в себе различные варианты практических заданий и упражнений, дидактические и практические игры, решение шахматных задач, шахматные игры, шахматные турниры.

Для предотвращения переутомления детей на занятиях активно применяются здоровьесберегающие технологии. Особое внимание уделяется двигательному режиму – статические и динамические моменты занятия чередуются. В середине занятия проводится физкультминутка. Занятия проводятся в специализированном кабинете, оборудованном соответствующей возрасту мебелью и игровым оборудованием.

Программа предполагает психолого-педагогическое сопровождение *участников образовательного процесса.*

В части педагогической деятельности психологической службой детского сада в рамках реализации программы предусмотрена работа по двум на-

правлениям:

- профессиональная готовность педагога (коррекция профессиональных затруднений педагога в части построения зоны развития детей с ОВЗ, включенных в реализацию программы, информационное подкрепление педагога по вопросам коррекционной педагогики);

- психологическая готовность педагога (снятие психологических барьеров, принятие детей с различными типами нарушений).

В части работы с детьми с особыми образовательными потребностями и с детьми, обучающимися в составе массовых групп задачами психолого-педагогического сопровождения являются:

- психолого-педагогическое сопровождение детей с ОВЗ в течение всего периода обучения;

- создание благоприятного микроклимата в коллективе;

- своевременная диагностика и коррекция нарушений;

- снятие напряжения при неадекватном восприятии детей с ОВЗ здоровыми сверстниками;

- коррекция затруднений при социальной адаптации детей в коллективе группы по обучению игре в шахматы, т.к. могут быть собраны дети из разных групп детского сада.

В части работы с родителями (законными представителями):

- повышение психологической и педагогической компетентности родителей (законных представителей) по вопросам обучения и воспитания детей с ОВЗ в группах по дополнительному образованию;

- планирование совместных коррекционных мероприятий;

- снятие проблем непринятия инклюзивного образования.

2. Цель и задачи программы.

Цель:

- - обучение дошкольников 5-7 лет принципам шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к этой игре и подготовка воспитанников к дальнейшим ступеням развития;
- - создание условий для личностного и интеллектуального развития старших дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

ЗАДАЧИ:

а) <u>*образовательные*</u>:

- формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы;

- способствовать освоению детьми основных шахматных понятий: шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, шахматные часы, время, отведенное на партию, т.д.;

- познакомить с правилами поведения партеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствие с эти правилами;

- формировать представления детей о взаимодействии между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;

- овладевать основополагающими принципами ведения шахматной партии;

- содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.

б) развивающие:

- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;

- развивать мышление, память, внимание, наблюдательность, воображение;

- приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;

- формировать мотивацию к познанию и творчеству.

в) *воспитывающие*:

- воспитывать усидчивость, целеустремленность, волю, организованность,

- воспитывать уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

3.Содержание программы:

- Учебно-тематический план.
- Содержание учебно-тематического плана.

Поскольку программа предусмотрена для детей с ограниченными возможностями здоровья, содержание программы может меняться в зависимости от степени заболевания ребенка. Педагог вправе исключить некоторые темы и усилить содержание оставшихся тем. Особенности реализации программы, ее содержание и распределение часов на каждый модуль педагог описывает в пояснительной записке к календарно-тематическому плану на

конкретный учебный год (рабочей программе) для каждого конкретного ребенка с ограниченными возможностями здоровья.

3.1. Учебно-тематический план для детей 6-7 лет

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы контроля (аттестации)
		Всего	Теория	Практика	
1	**Модуль 1. Шахматная страна**	15			
1.1	Вводное занятие. В гостях у шахматного короля.	1			
1.2	Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади…»	2			
1.3	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка - горизонталь.	2			
1.4	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка - вертикаль.	2			
1.5	Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка - диагональ.	2			
1.6	Вот эта улица, вот этот дом. Секрет горизонтали, номера горизонтали: 1, 2,3,4,5,6,7,8.	2			
1.7	Секрет вертикали. Восемь имён вертикали: A,B,C,D,E,F,G, H.	2			
1.8	Вот эта улица, вот этот дом... Адрес шахматных клеток.	2			
2	**Модуль 2. Шахматные фигуры**	37			
2.1	Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд - друг против друга два войска стоят.	2			
2.2	Ценность шахматных фигур.	2			
2.3	Король - главная фигура в шахматах	2			
2.4	Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».	2			
2.5	Ферзь - самая сильная фигура в шахматном королевстве	2			
2.6	Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко.	2			
2.7	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья.	2			
2.8	Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по	2			

	прямой.				
2.9	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон.	2			
2.10	Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он».	2			
2.11	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля - хитрый Конь.	2			
2.12	Первая хитрость Коня - как буква «Г» его скачёк.	2			
2.13	Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки.	2			
2.14	Третья хитрость Коня: защитник Короля любит всем он делать «вилки».	2			
2.15	Смелый и стойкий воин - пешка.	2			
2.16	Как ходит пешка: «Я «пешка, ход мой прямо - удар наискосок»	2			
2.17	Волшебное превращение пешек: « А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать».	2			
2.18	Праздник шахматных фигур	1			
3	**Модуль 3. В стране шахматных чудес: учимся играя**	14			
3.1	Цель игры. Шах.	2			
3.2	Цель игры. Мат.	2			
3.3	Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой.	2			
3.4	Пат - упорному награда. Ничья.	2			
3.5	Шахматная партия.	2			
3.6	Чудеса в шахматном королевстве	3			
3.7	Итоговое занятие. Праздник шахматных фигур.	1			
	Итого:	64			

3.2. Содержание изучаемого курса для детей 5-7 лет

Модуль 1. Шахматная доска

Тема 1.1. Вводное занятие. В гостях у шахматного короля.

Теория. Правила безопасности, правила поведения на занятиях. История

возникновения шахмат.

Практика. Чтение легенды о появлении шахмат. Просмотр фильма «Возникновение шахмат». Беседа по содержанию фильма. Игра «Назови фигуру». Упражнения: «Шахматные термины», «Поставьправильно»

Входная диагностика. Опрос «Что я знаю о шахматах».

Тема 1.2. Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...»

Теория. Понятия «шахматная доска», «белые», «черные» поля, чередование белых, либо черных полей, «центр» шахматной доски, шахматные поля квадратные, горизонталь, вертикаль, диагональ.

Практика. В шахматном королевстве: упражнение «Поставь правильно шахматную доску». Упражнять в назывании геометрических фигур, количественного счета в пределах 8.

Тема 1.3. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка - горизонталь.

Теория. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Чередование белых и чёрных полей. Чтение стихотворения «В поле много есть дорожек».

Практика. Поставить шахматные фигуры в свои домики в начальной позиции и назвать горизонталь. Дидактическая игра «Пирамида» Дидактическая игра «Запретная фигура». Собрать шахматную доску из горизонталей (горизонтальных дорожек). Дидактические игры на напольной доске «На одну клетку», «Через клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок».

Тема 1.4. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль.

Теория. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и чёрных полей. Чтение стихотворения «В поле много есть дорожек».

Практика. Поставить шахматные фигуры в свои домики в начальной позиции и назвать вертикаль. Дидактическая игра «Пирамида» Дидактическая игра «Запретная фигура». Собрать шахматную доску из вертикалей (вертикальных дорожек). Дидактические игры на напольной доске: «На одну клетку», «Через клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок».

Тема 1.5. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – диаго-

наль.

Теория. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали и горизонтали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрная диагонали.

Практика. Работа в тетради. Раскрасить в клетчатой тетради чёрную диагональ из двух, трёх, четырёх клеток. Дидактические игры на напольной доске: «На одну клетку», «Через клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок».

Тема 1.6. Вот эта улица, вот этот дом. Секрет горизонтали,

Теория. Номера горизонтали: 1,2,3,4,5,6,7,8. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали.

Практика. Дидактическое задание: собери шахматную доску из горизонтальных дорожек для мышонка Гарика. Знакомство с цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6,7,8. Шахматные пазлы: собрать шахматную доску. Дидактическая игра: «Назови дорожки - горизонтали, на которых стоят игрушки и шахматные фигуры».

Тема 1.7. Вот эта улица, вот этот дом. Секрет вертикали.

Теория. Восемь имён вертикали: A,B,C,D,E,F,G,H. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Знакомство с латинскими буквами шахматной доски: ABCDEFGH. Считалка о латинских буквах на шахматной доске.

Практика. Дидактическое задание: поставить шахматные фигуры в начальной позиции на напольной доске и назвать букву, обозначающую ту вертикаль, на которой она стоит. Работа в тетради. Написать в тетради буквы A B C D E F G H. Вопросы из шахматной шкатулки. Шахматные пазлы. Дидактическая игра «Назови дорожки - вертикали, на которых стоят игрушки и шахматные фигуры».

Тема 1.8. Вот эта улица, вот этот дом... Адрес шахматных клеток.

Теория. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей.

Практика. Дидактические игры и задания: «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Дидактическая игра на напольной шахматной доске «Пройди и назови поле».

Модуль 2. Шахматные фигуры

Тема 2.1. Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд.

Чёрный отряд - друг против друга два войска стоят.

Теория. Шахматные фигуры, их название, белые и черные. Чтение стихотворения «Начальная позиция». Расстановка фигур перед шахматной партией. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Практика. Дидактические задания и игры «Построй войска», «Мешочек», «Мяч». Просмотр фрагментов из обучающих игр «Большое шахматное путешествие 1», «Шахматная сказка» о начальной позиции в шахматной партии. Упражнения «Найди и назови», «Главные фигуры», «Белые и черные», «Ктобыстрее?».

Тема 2.2. Ценность шахматных фигур.

Теория. Сравнительная сила фигур.

Практика. Дидактические задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Дидактическая игра «Белые и чёрные», «Самолёты».

Тема 2.3. Король - главная фигура в шахматах

Теория. Шахматный король, портрет Короля. История названия фигуры – король. Обсуждение индивидуальности фигуры.

Практика. Заучивание стихотворения о шахматном короле, слепить шахматную фигуру король. Упражнение «Найди и раскрась». Игры «Над головой», «Что общего?». Чтение отрывка «Шахматный Король» Кумма А., Рунге С. Упражнение «Найди фигуру». Дидактическая игра «Что могут Короли».

Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Короле. Рисование, лепка, аппликация на тему «В гостях у Короля».

Тема 2.4. Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».

Теория. Как ходит король. Правила игры.

Практика. Практическое упражнение «Ход короля» - его передвижение по шахматной доске. Практиковаться на шахматной доске. Игры: «Найди фигуру», «Прогуляйся по доске». Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»,

Тема 2.5. Ферзь - самая сильная фигура в шахматном королевстве

Теория. История названия фигуры – ферзь Обсуждение индивидуальности фигуры. Ферзь - тяжёлая фигура. Место ферзя в начальном положении.

Практика. Запомнить правило «Ферзь – любит свой цвет». Просмотр мультфильма «О ферзе». Упражнение «Найди и раскрась». Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Один в поле воин». Заучивание стихотворения

о ферзе, слепить шахматную фигуру «ферзь». Почитатьстихи о Ферзе.

Тема 2.6. Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко.

Теория. Ход ферзя, начальное положение фигуры, взятие.

Практика. Упражнение «Ход ферзя» - показать приемы передвижения фигуры. Практиковаться на шахматной доске. Дидактическая игра «Что могут Ферзи».

Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Ферзе. Рисование, лепка, аппликация на тему «В гостях у Ферзя».

Тема 2.7. Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья.

Теория. Шахматная ладья. Обсуждение индивидуальности фигуры.

Практика. Упражнение «Заштриховать фигуру». Практиковаться на шахматной доске. Игры: «Угадай по описанию», «Прятки». Упражнять в нахождении фигуры в ряду остальных. Просмотр мультфильма «О ладье». Дидактические задания и игры: «Соседи», «Туда - сюда», «Длинный ход», «По всем углам», «Один в поле воин», «Лови не лови», «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки» «Поворот», «Большой прыжок».

Тема 2.8. Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.

Теория. Ход ладьи. Место ладьи в начальном положении.

Практика. Упражнение «Ход ладьи» - показать приемы передвижения фигуры. Упражнять в умении ходить ладьей, отслеживать взаимодействие между белой и черной ладьей на шахматной доске. Практиковаться на шахматной доске. Игры «Ищи», «Ход Ладьи». Упражнение «Король, Ферзь, Ладья».

Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Ладье. Рисование, лепка, аппликация на тему « В гостях у Ладьи».

Тема 2.9. Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон.

Теория. Шахматный слон. История названия фигуры – слон. Обсуждение индивидуальности фигуры.

Практика. Практиковаться на шахматной доске. Заучивание стихотворения «Слон». Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт», «Один в поле». Тренировочные упражнения на магнитной шахматной

доске «Путешествия белых и чёрных слонов на корабликах». Просмотр мультфильма «О шахматной фигуре - слон».

Творческая минутка «Вырезать и приклеить фигуру Слон».

Тема 2.10. Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он».

Теория. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Лёгкая и тяжёлая фигура.

Практика. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов). Упражнение «Король, Ферзь, Ладья, Слон».

Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Слоне. Рисование, лепка, аппликация на тему «В гостях у Слона».

Тема 2.11. Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля - хитрый Конь.

Теория. Шахматный конь. История названия фигуры конь. Обсуждение индивидуальности фигуры. Место коня в начальном положении. Конь - лёгкая фигура.

Практика. «Кто быстрее - передвижение коня из угла в угол; на соседнее с ним поле». Заучивание стихотворения «Конь». «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Упражнение «Дорисуй». Игры «Ряд», «На стуле», «Большая и маленькая». Упражнять в нахождении фигуры в ряду остальных. Просмотр мультфильма «О коне». Игры: «Угадай по описанию», «Прятки».

Тема 2.12. Первая хитрость Коня.

Теория. Как ходит Конь - как буква «Г» его скачёк. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие.

Практика. Тренировочные упражнения на магнитной шахматной доске «Путешествия коней по шахматной доске». Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Ферзь, Ладья, Слон, Конь». Игры: «Шахматный теремок», «Убери такую же».

Тема 2.13. Вторая хитрость Коня.

Теория. Как ходит Конь - скачет конь породы редкой, через фигуры, через

клетки.

Практика. Тренировочные упражнения на магнитной шахматной доске «Путешествия коней по шахматной доске». Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

Тема 2.14. Третья хитрость Коня.

Теория. Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки». Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь - лёгкая фигура.

Практика. Тренировочные упражнения на магнитной шахматной доске «Путешествия коней по шахматной доске». Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Коне. Нарисовать рисунок на тему: «Сказочные шахматные кони». Выставка рисунков.

Тема 2.15. Смелый и стойкий воин - пешка.

Теория. Шахматная пешка. История названия фигуры пешка. Обсуждение индивидуальности фигуры. Место пешки в начальном положении. Линейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка.

Практика. Игра «Пешка и все фигуры». Изучить место пешки в начальном положении. Игра «Война пешек». Лепка фигуры. Стихотворение о пешке. Упражнение «Сосчитай». Игры «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок».

Творческаяминутка «Вырежи и сложи узор».

Тема 2.16. Как ходит пешка: «Я «пешка, ход мой прямо - удар наискосок».

Теория. Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Правила игры «Шахматный калейдоскоп».

Практика. Упражнения на магнитной доске. Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита». Упражнение «Король, Ферзь, Ладья, Слон, Конь, Пешка».

Тема 2.17. Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать».

Теория. Как ходит пешка. Правила игры «Шахматный калейдоскоп».

Хитрость Пешки: взятие на проходе. Превращение пешки.

Практика. Упражнение «Ход пешки» - передвижение фигуры по шахматной доске. Практиковаться на шахматной доске. Упражнение «Король, Ферзь, Ладья, Слон, Конь, Пешка». Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита».

Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Пешке. Рисование, лепка, аппликация на тему «В гостях у Пешке».

Промежуточная диагностика по разделу: диагностические задания « Узнай и назови», «Шахматные термины», «Ход фигуры», «Взятие фигуры».

Тема 2.18. Праздник шахматных фигур.

Теория. Вспомнить название всех шахматных фигур.

Практика. Практиковаться на шахматной доске. Упражнение «Расставлять последовательно шахматные фигуры». Игры: «Шахматный теремок», «Белые и черные», «Запретная фигура». Игра «Построение». Упражнения «Угадай на ощупь».

Промежуточная диагностика по разделу: диагностические задания «Найди и назови», «Кто, как ходит», «Угадай по описанию».

Модуль 3. В стране шахматных чудес: учимся играя.

Тема 3.1. Цель игры. Шах.

Теория. Шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах.

Практика. Дидактические задания «Шах или не шах». «Дай шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». Упражнения на магнитной доске.

Тема 3.2. Цель игры. Мат.

Теория. Мат ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. «Мат или не мат».

Практика. Дидактическое задание «Мат в один ход». Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о мате.

Тема 3.3. Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой.

Теория. Мат в один ход. Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой.

Практика. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о пате. Дидактические задания и тренировочные упражнения.

Тема 3.4. Пат - упорному награда. Ничья.

Теория. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

Практика. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о пате. Дидактические задания и тренировочные упражнения.

Тема 3.5. Шахматная партия.

Теория. Правила игр и упражнений.

Практика. Упражнения «Правильно положи перед собой шахматную доску», «Мешочек», «Да и нет», «Мяч», «Расставь фигуры», «Лабиринт», «Кратчайший путь», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

Тема 3.6. Чудеса в шахматном королевстве.

Теория. Правила игр и упражнений.

Практика. Игры «Нарисуй горизонталь», «Исправь ошибку», «Раскрась диагональ», «Собери шахматную доску», «Цвет», «Войско из коробки», «Куча мала», «Соседи», «Что общего?», «Прогуляйся по улице», «Школа», «Поднимитесь на лифте», «Ракеты на старте», «Лабиринт», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Огонь», «Поставь шах королю», «Гости», «Соберем урожай», «Кто быстрее - передвижение коня из угла в угол; на соседнее сним поле», «Война пешек».

Промежуточная диагностика по разделу: диагностические задания «Подготовься к бою», «Ориентировка на шахматной доске», «Начинаем шахматный бой», «Шах, мат».

Тема 3.7. Итоговое занятие. Праздник шахматных фигур.

Теория. Возможности дальнейшего изучения шахмат.

Практика. Открытое занятие для родителей «Праздник шахматного королевства»: презентация достижений детей. Коллективное подведение итогов учебного года.

4. Планируемые результаты.

Должны знать:

- шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода, взятие каждой фигуры.

Должны уметь:

- -ориентироваться на шахматной доске;
- -играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил;
- -правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- -правильно располагать фигуры перед игрой;
- -уметь перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;
- -решать простые шахматные задачи.

Итогом реализации дополнительной образовательной программы являются организация тренировочных турниров, эстафет, викторин, соревнований.

5.Календарный учебный график программы на 2020-2021уч.г.

5.1. Календарный учебный график для детей 6-7 лет

п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Время проведения занятия	Форма занятия	Форма контроля
		Модуль 1. Шахматная страна	15			
1	0,5 недели	Вводное занятие. В гостях у шахматного короля.	1			
2	1 неделя	Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...»	2			
3	1 неделя	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка - горизонталь.	2			
4	1 неделя	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка - вертикаль.	2			
5	1 неделя	Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка - диагональ.	2			
6	1 неделя	Вот эта улица, вот этот дом. Секрет горизонтали, номера горизонтали: 1, 2,3,4,5,6,7,8.	2			
7	1 неделя	Секрет вертикали. Восемь имён вертикали:	2			

		A,B,C,D,E,F,G, H.				
8	1 неделя	Вот эта улица, вот этот дом... Адрес шахматных клеток.	2			
		Модуль 2. Шахматные фигуры	37			
9	1 неделя	Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд - друг против друга два войска стоят.	2			
10	1 неделя	Ценность шахматных фигур.	2			
11	1неделя	Король - главная фигура в шахматах	2			
12	1 неделя	Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».	2			
13	1 недели	Ферзь - самая сильная фигура в шахматном королевстве	2			
14	1 неделя	Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко.	2			
15	1неделя	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья.	2			
16	1 неделя	Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.	2			
17	1 неделя	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон.	2			
18	1 неделя	Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он».	2			
19	1неделя	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля - хитрый Конь.	2			
20	1 неделя	Первая хитрость Коня - как буква «Г» его скачёк.	2			
21	1 неделя	Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки.	2			
22	1 неделя	Третья хитрость Коня: защитник Короля любит всем он делать «вилки».	2			
23	1 неделя	Смелый и стойкий воин - пешка.	2			
24	1 неделя	Как ходит пешка: «Я «пешка, ход мой прямо - удар наискосок»	2			

25	1 неделя	Волшебное превращение пешек: « А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать».	2			
26	0,5 недели	Праздник шахматных фигур	1			
		Модуль 3. В стране шахматных чудес: учимся играя	14			
27	1 неделя	Цель игры. Шах.	2			
28	1 неделя	Цель игры. Мат.	2			
29	1 неделя	Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой.	2			
30	1 неделя	Пат - упорному награда. Ничья.	2			
31	1 неделя	Шахматная партия.	2			
32	1,5 недели	Чудеса в шахматном королевстве	3			
33	0,5 недели	Итоговое занятие. Праздник шахматных фигур.	1			
	32 недели	Итого:	64			

6. Условия реализации программы

– материально-техническое обеспечение: для эффективной реализации Программы, занятия проводятся в кабинете дополнительного образования, где создана развивающая предметно-пространственная среда в соответствии требованиями СанПиН 2.4.1.3049-13 от 15.05.2013 № 26 ФГОС ДО.

Кабинет оборудован столами, за которыми работают дети, и шкафами, в которых хранятся шахматные комплекты, литература и др. Кабинет должен иметь демонстрационную доску. Для качественного обучения необходимо:

- 1 комплект настольных шахмат;
- 1 комплект напольных шахмат;
- демонстрационная доска с фигурами;
- цветные карандаши, фломастеры – 1 уп.
- бумага, в т.ч. цветная
- конструктор Лего.

– информационное обеспечение: ноутбук, мультимедийное оборудование.

– кадровое обеспечение: занятия проводит педагог дополнительного образования, образование - высшее, обладает основными, обозначенными в ФГОС ДО, компетенциями, необходимыми для обеспечения развития детей

дошкольного возраста, прошедший обучение на курсах переподготовки «Обучение дошкольников игре в шахматы» и получивший сертификат на право преподавания программы.

7. Формы аттестации.

Формы контроля (аттестации):

Программой предусмотрена система мониторинга динамики развития детей, динамики их образовательных достижений, основанная на методе наблюдения и включающая: педагогические наблюдения, педагогическую диагностику, связанную с оценкой педагогических действий с целью их дальнейшей оптимизации:

- Входное тестирование (устный опрос, письменный опрос) - оценка исходного уровня знаний перед началом образовательного процесса. Проводится с целью определения уровня развития детей.
- Текущий контроль – оценка качества усвоения воспитанниками учебного материала; отслеживание их активности.
- Промежуточное тестирование – это оценка качества усвоения воспитанниками учебного материала по итогам учебного периода.
- Итоговая тестирование – оценка уровня достижений воспитанниками по завершении освоения дополнительной общеобразовательной программы мониторинг, открытое занятие.

Оценочные материалы.

Педагогический мониторинг образовательной деятельности

Контроль за освоением программы «Азбука шахматной игры» осуществляется по результатам педагогических наблюдений в начале и в конце учебного года и заносится в протокол мониторинга освоения программы.

Педагогическое наблюдение осуществляется по следующим параметрам:

– знание шахматных терминов;

– знание названий шахматных фигур;

– знание правил хода и взятия каждой фигуры;

– умение ориентироваться на шахматной доске;

– умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;

– умение правильно помещать шахматную доску между партнерами;

– умение правильно расставлять фигуры перед игрой;

– различать вертикаль,горизонталь, диагональ;

– умение решать элементарные задачи на мат в один ход.

Каждый параметр оценивается в баллах:

0 баллов – не знает, не умеет;

1 балл – знает, умеет, но делает ошибки;

2 балла – знает, умеет практически безошибочно.

По сумме баллов за 9 параметров педагог определяет уровень достижения ребенком ожидаемых результатов, который выражается в следующих показателях.

Высокий уровень (14-18 баллов): ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приѐмах взятия фигур.

Средний уровень (8-13 баллов): ребенок затрудняется в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия.

Низкий уровень (0-7 баллов): ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.

Анализ результатов мониторинга в целом по группе осуществляется по следующим параметрам: показатели, наиболее успешно освоенные детьми; показатели, которые недостаточно освоены детьми; причины недостаточного уровня освоения отдельных показателей; пути решения (Приложение 2).

Подведение итогов реализации программы осуществляется в форме открытого занятия для родителей «Праздник шахматных фигур» с демонстрацией достижений ребенка.

Материалы для проведения итогового мониторинга.

1. **ШАХМАТНАЯ ДОСКА.** Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания:

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками.

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. **ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.** Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания:

«Волшебный мешочек»:

В непрозрачном мешочке все шахматные фигуры, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана;

«Угадай-ка»: Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети угадывают.

«Секретная фигура»: Все фигуры стоят на столе воспитателя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Угадай»: Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?»: Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая»: На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. **НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.**

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания:

«Мешочек»: Дети по одной вынимают шахматные фигуры и расставляют начальную позицию.

«Да и нет»: Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч»: Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру:

«Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из детей. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. **ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР** (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания:

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функ-

ция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин»: Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт»: Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Перехитри часовых»: Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Сними часовых»: Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь»: За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля»: Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки,

находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля»: Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры»: Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар»: Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие»: Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.

«Защита»: Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру»: Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности»: Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание: Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля)

моделируют в доступном для детей 6—7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. **ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.** Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания:

«Шах или не шах»: Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах»: Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов»: Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха»: Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат»: Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах»: Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка»: Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. **ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.**

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания:

«Два хода»: Для того чтобы ребёнок научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ребёнок отвечает двумя своими ходами.

8. Методические материалы

8.1. Методы и приёмы обучения

Процесс обучения игре в шахматы должен быть максимально наглядным, доступным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Для этого широко используются ***словесный, наглядный и игровой методы***. Они применяется при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правила игры, реализации материального перевеса.

Словесный метод даѐт возможность передать обучающимся информацию, поставить перед ними учебную задачу, указать пути его решения.

Наглядный - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного со-

держания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание и применяется при знакомстве с шахматными фигурами, при изучении шахматной доски, при обучении правилам игры.

Игровой метод предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приѐмами. При использовании игрового метода за педагогом сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

Репродуктивный метод применяется при повторении способа деятельности по заданию воспитателя. Деятельность воспитателя заключается в разработке и сообщении образца, а деятельность детей – в выполнении действий по образцу (например, решение шахматной задачи по теме занятия).

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, воспитанники овладевают тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. ***Продуктивный метод*** играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры.

При изучении дебютной теории основным методом является ***частично-поисковый***. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется ***творческий метод***, для совершенствования тактического мастерства воспитанников (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач. Участие в турнирах и соревнованиях.

Методические приемы:

8.2. Педагогические технологии:

Увлечь обучающегося процессом изучения шахматного дела позволяют

использование следующих ***технологий*:**

- ***развивающее обучение*** – при развивающем обучении обучающийся самостоятельно приобретает какую – либо информацию, самостоятельно приходит к решению проблемы в результате анализа своих действий
- ***игровое обучение*** – влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, обучающийся подчиняет этой задаче все свои сиюминутные действия. В условиях игры они лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданиювзрослого
- ***эвристическое обучение*** позволяет подвести обучающихся, с помощью умелой постановки вопросов педагога и благодаря собственным усилиям, к самостоятельномумышлению и приобретению новых знаний.

8.3. Формы организации занятий:

В работе с детьми дошкольного возраста используются преимущественно игровые, сюжетные и интегрированные формы образовательной деятельности. Обучение происходит опосредованно, в процессе увлекательной для детей от 5 до 7 лет деятельности - игр-занятий.

В целях развития коммуникативной культуры, организации контроля используются и иные формы:

1. Беседа. Живое общение педагога с детьми.
2. Занятие - зачет. Одной из форм организации контроля знаний, умений и навыков воспитанников является занятие-зачет.
3. Решение олимпиадных задач - форма проведения итогового занятия.

Основные формы и средства обучения:

- Практическая игра.
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

8.4. Тематика и формы методических материалов:

Черно-белая доска - Родственница сетки,Бело-черные цвета Чередуют клетки.

Пешка – маленький солдат,Храбрый и отважный,

Ход в две клеточки онаДелает однажды.

За шеренгой пешек в рядВыстроился штаб:

Ферзь, король, ладья и коньРядышком стоят.

Конь с G2 на K4 Ходит буквой “Г”, Через головы скакать Может он вполне.
Слон наискосок идет,Только прикажи.
В плен противник попадет,Вставший на пути.
Лодка армии – ладьяПлавает легко
Влево, вправо, взад, вперед,Прямо как в кино.
Очень важная фигураВ шахматном мирке -
Ферзь! Его кандидатураПринята везде.
Может он ходить и прямо,И наискосок.
Высоко его оценитОпытный игрок.
И последняя фигура –Шахматный король.
Быть особенно он долженЗащищен тобой.
Ходит очень осторожно На один шажок, Ненавидит слово “Шах”.

Вот и все, дружок.Остается все фигуры Подравнять в ряду
И, терпеньем запасясь,Начинать игру.

Загадки на шахматную тематику.

- На каком поле ничего не растет?
(На шахматном)
- В каких клетках не держат зверей?
(В шахматных)
- 64 близнеца на два лица: половина белых, половина черных.
(Шахматная доска)
- Без кого королевства не бывает?
(Без короля)
- Не живет в зверинце,Не берет гостинцы, По косой он ходит
Хоботом не водит. Кто он?
(Слон)
- Эта особа особой породы
Гуляет, где хочет, поклонница моды.Она дирижер, она командир
С достоинством носит придворный мундир.
(Ферзь)
- Они в порядок все
приводят,Согласно им
фигуры ходят.
(Шахматные правила)
- Один раз погибает, а два раза родится?

(Пешка)

- Что за конечная цель: обе стороны о ней мечтают, а достигает лишь одна, и то невсегда.

(Мат)

- Стою на самом краю,Путь откроют – пойду.Только прямо хожу Как зовут, не скажу.

(Ладья)

- Я силой и мощью своейЛишь по прямым полям
И линиям прокладываю путь,
И горе тем, кто на пути моемПытается «вздремнуть».

(Ладья)

- Когда мы встанем в стройНас спутает любой.
Но лишь начнется бой,У каждого путь – свой.

(Белопольные и чернопольные слоны)

- Два братца в одной армии служат,
А встретиться друг с другом не могут.

(Белопольные и чернопольные слоны)

- Я смел, и строен, и высок:
Предпочитаю ходить и
бить Всегда по своему: на-
искосок.

(Слон)

- Маленькая, удаленькая все поле прошла и фигуру нашла.

(Пешка)

- Передвигается не косо и не прямо,
А буквой «Г» - так шахматисты говорят.

(Конь)

- Прыг, скок и вбок.

(Конь)

- Гладкий люблю я, расчищен-
ный путь:На шаг в любую сторону
могу шагнуть.

(Король)

- Два братца через грядку
смотрят,А подойти друг к
другу не могут.

(Короли)

- Кто движется как слон и ладья?

(Ферзь)

1.Если в шахматы играешь, То, конечно, это знаешь – Будет лучший результат, Если ты поставишь… *мат*

2.Мы могли на ней бы плытьС русским князем по воде, Но позволено ходить И по клеточкам…*ладье*

3.Это есть не пораженье,

Не фиаско, и не крах,

А всего лишь нападенье –Королю объявлен…*шах*

4.Быть особо защищённым –У него такая роль,

Это правило резонно, Потому что он -… *король*

5.Обитает не в саванне, И не так огромен он, Но такое же названьеУ фигуры этой -… *слон*

6.Он, не цокает, конечно, Но легко перешагнём Через ряд фигур и пешек Этим шахматным… *конём*

7.Кто не любит прыг да скок? Кто ходить привык без спешкиИ берёт наискосок?

Ну конечно, это -… *пешки*

8.Это правило известно, Короля нам есть нельзя,

Но свободно можешь есть тыВместо этого… *ферзя*

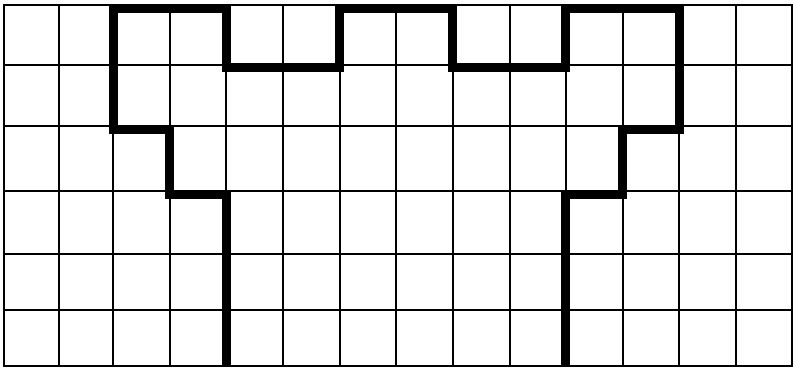
9.Вот я выиграл почти,И заранее был рад, Но сопернику зайти

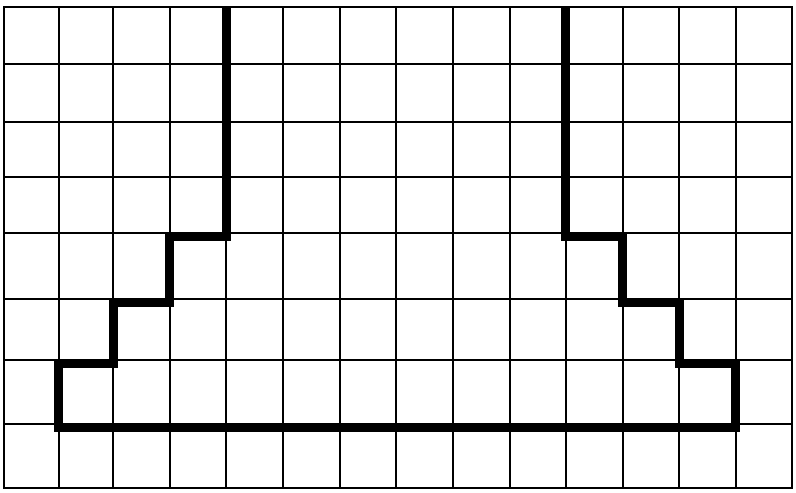
Удалось в ничейный… *пат*

10. Иногда король с ладьёй Ходят вместе очень ловко,Шахматисты ход такой Называют… *рокировкой*

Графический диктант «Шахматные фигуры»

«Ладья»





Одна клетка вверх, одна клетка вправо, одна клетка вверх, одна клетка вправо, одна клетка вверх, одна клетка вправо, семь клеток вверх, одна клетка влево, одна клетка вверх, одна клетка влево, две клетки вверх, две клетки вправо, одна клетка вниз, две клетки вправо, одна клетка вверх, две клетки вправо, одна клетка вниз, две клетки вправо, одна клетка вверх, две клетки вправо, две клетки вниз, одна клетка влево, одна клетка вниз, одна клетка влево, семь клеток вниз, одна клетка вправо, одна клетка вниз, одна клетка вправо, одна клетка вниз, одна клетка вправо, одна клетка вниз, двенадцать влево.

«Пешка»

Две клетки вверх, две клетки наискосок вправо вверх, одна клетка вверх, две клетки наискосок вправо вверх, одна клетка наискосок влево вверх, одна клетка вверх, одна клетка наискосок вправо вверх, одна клетка вправо, одна клетка наискосок вправо вниз, одна клетка вниз, одна клетка наискосок влево вниз, две клетки наискосок вправо вниз, одна клетка вниз, две клетки наискосоквправо вниз, две клетки вниз, девять клеток влево.

«Слон»

Две клетки вверх, четыре клетки вправо, две клетки наискосок влево вверх, две клетки вправо, одна клетка вверх, одна клетка наискосок влево вверх, три клетки вверх, две клетки наискосок вправо вверх, одна клетка вверх, одна клетка вправо, одна клетка вниз, две клетки наискосок вправо вниз, три клетки вниз, одна клетка наискосок влево вниз, одна клетка вниз, две клетки вправо, две клетки наискосок влево вниз, четыре клетки вправо, две клетки вниз, одиннадцать клеток влево.

«Конь»

Две клетки вверх, три клетки вправо, четыре клетки вверх, четыре клетки наискосок вправо вверх, одна клетка вниз, три клетки наискосок вправо вниз, две клетки вниз, одна клетка наискосок влево вверх, две клетки влево, одна клетка наискосок влево вверх, четыре клетки вниз, три клетки

вправо, двеклетки вниз, девять клеток влево.

«Король»

Две клетки вверх, две клетки наискосок влево вверх, три клетки вверх, три клетки наискосок вправо вверх, две клетки вправо, две клетки вверх, две клетки вправо, две клетки вниз, две клетки вправо, три клетки наискосок вправо вниз, три клетки вниз, две клетки наискосок влево вниз, две клетки вниз,восемь клеток влево.

Пальчиковая гимнастика:

Раз, два, три, четыре, пять! (сжимаем – разжимаем кулаки)Вышли пешки погулять! (пальчики шагают по столу)
Король на месте, по привычке, (сжатые кулаки на столе)
А куда ему спешить? (разводят руки, пожимают плечами)
Прыгнет конь! Подковы звяк! (ладони вперѐд и хлопок)
Необычен каждый шаг! (указательный палец)
А ладья упряма, (раскрытые ладошки скользят по столу
Ходит только прямо! (вперѐд)
Все фигуры встали стеной, (выпрямленные ладони перед собой на столе)Им начинать этот сказочный бой.

8.5. Дидактические материалы:

Методические рекомендации по проведению дидактических игр.

Шахматные фигуры. Волшебный мешочек

По очереди прячутся в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просят малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадываете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячут все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.

Шахматный теремок

Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя шахматному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» - поднять.

Шахматный колобок

Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» - король, «Баба» - ферзь, «Заяц» - пешка, «Лиса» - конь, «Волк» - слон, «Медведь» - ладья, а Колобок - шарик или клубок.

Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «ЛИСА» Колобка не съест - он от неё убежит.

Шахматная репка

Посадите «репку» - клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «Дедка» - это король, «Бабка» - ферзь, «Внучка» - слон, «Жучка» - конь, «Кошка» - ладья, «Мышка» - пешка.

Запретная фигура

Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной». которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.

Что общего

Возьмите любые шахматные фигуры и спросите любого малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются? (цветом, формой?).

Угадай-ка

Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовёт загаданную фигуру, следующую прячет он уже сам (лучше всего за спиной) и т.д.

Цвет

Попросите ребёнка поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две чёрные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё.

По росту

Попросите у ребёнка по росту расставить шесть разных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

Догонялки

Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-нибудь чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.

Убери такую же

Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Попросите малыша взять эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т.д.

Жмурки

Оденьте на голову себе колпак, надвиньте его на глаза, возьмите любую шахматную фигуру, лежащую на столе, назовите её. Снимите колпак, проверьте, правильно ли вы назвали её название. Предложите аналогичное задание ребёнку.

В варианте с напольными шахматами с малышами играет какая-либо

мягкая игрушка, например, кот, собачка, зайчик и т.д., выполняющие роль жмурки, находящиеся в руках у педагога. Она ловят то малышей, то какую-либо напольную шахматную фигуру и спрашивают: «Кого я поймал?». Малыши называют или имя ребёнка, или название шахматной фигуры.

Самолёты

Играют две команды малышей. Одна команда стоит у зелёного столика, другая - у синего. На столиках - шахматные доски с правильно расставленными шахматными фигурами. Напротив, в комнате стоят столики таких же цветов с шахматными досками, но без шахматных фигур. Малыши - «самолёты», которые должны перевезти пассажиров с одного города в другой и правильно расставить их на шахматной дорожке.

Ладья. На одну клетку

Делайте с ребёнком по очереди ходы белой ладьёй, но только на соседнее поле по вертикали или горизонтали. Учите ребёнка ставить ладью аккуратно в середину клетки.

Через клетку

В этой игре белая ладья должна каждый раз перепрыгивать через одну клетку. Через две клетки. Здесь ладьи по очереди ходят через два поля.

Поворот

После каждого вашего хода малыш следующий ход ладьёй совершает в перпендикулярном направлении, « поворачивает» белой ладьёй.

Задача направления

Расположитесь с ребёнком с одной стороны шахматной доски. Задайте малышу направление движения ладьи и количество полей, на которые она пойдёт. Например: «Налево на одно поле». Ребёнок делает этот ход и даёт задание вам. Давайте малышу посильные задания. Приблизительно максимальное количество полей, которое может точно отсчитать ребёнок, соответствует его возрасту, т.е.3 поля и т.д. Эта дидактическая игра очень важна для подготовки ребёнка к школе.

Длинный ход

Попросите малыша сделать ход ладьёй их какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.

По всем углам

Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите малышу «пробежаться» белой ладьёй по всем угловым клеткам и вернуться на исходное поле.

Если ребёнку трудно осваивать ходы ладьи, например, малыш, делая «длинные» ходы, всё время соскакивает ладьёй на соседнюю линию или ходит ею наискосок, поиграйте на фрагментах шахматной доски, маскируя «лишние» поля. Для дидактических игр рекомендуем также фрагменты: две клетки на две, две на три, три на три, три на четыре, четыре на четыре. Получить подобный набор фрагментов, можно и разрезав картонную шахматную доску.

Дидактические игры на взятие фигур

«Ладья против ладьи», «Ладья против слона», «Слон против слона»,

«Ферзь против ладьи и слона», «Ферзь, король, ладья и слон против пешки», «Конь против коня», «Ферзь, ладья и слон против коня», «Король и пешка против коня».

Шахматная доска. Снайпер

На шахматной доске в произвольном порядке расставляются 8 белых пешек. Игроку даётся 8 «выстрелов», т.е. он может 8 раз назвать клетку шахматной доски. Если на названной клетке действительно стоит пешка, то она снимается с доски. Снайпером становиться тот, кто за 8 ходов уничтожит все пешки-мишени. Эту игру можно усложнить: разрешить одним выстрелом поражать сразу две мишени, стоящие на одной вертикали или горизонтали.

Шахматное лото

На обычное шахматное лото наклеить на бочонки с обеих сторон бумагой с надписями обозначения шахматных полей (al, e4 и т.д. все 64 квадратика). Можно использовать также шашки или шахматные фигуры. На демонстрационной шахматной магнитной доске играют магнитными шахматными фигурами или шашками, на самодельной демонстрационной шахматной доске фигурами, которые вешаются на гвоздики. Цель игры: научить хорошо ориентироваться на доске, быстро и безошибочно (или с минимальными ошибками) находить название шахматного поля.

Играть можно индивидуально и команда на команду. Воспитатель называет поле и приглашает ребёнка, который должен поставить фигуру. Если допущена ошибка, выходит второй, третий игрок, пока не будет найден правильный ответ. Побеждает тот, кто отгадает большее число полей. Если школа располагает достаточным количеством шахмат, каждый игрок отмечает поля на своей доске; при командном соревновании лучше играть на демонстрационной доске: её видно всем, меньше недоразумений.

Расставь на доске

Разрезать одну картонную доску на восемь вертикалей, другую на восемь горизонталей и раздать капитанам, прежде перемешав карточки каждой доски (полями вниз). По команде « Расставь линии на доске» дети начинают соревнование: одни ставят на свою пустую доску горизонтальные линии, другие - вертикальные. Побеждает команда быстрее и правильнее выполнившая задание. При повторе игры команды меняются картонками-линиями.

Составь доску

Карточки используются те же, но собирают доску на пустом столе по памяти.

Пройди и назови поле

(Лучше играть на демонстрационной доске)

Две команды, имея фигуру (пешку, фишку, шашку), отправляются в путь: одна с поля al - по тёмным полям, другая с поля a8 - по светлым полям. Игрок переставляет фишку на одно поле и называет его (например, Ь2, Ь7). Только если поле названо правильно, по шахматному, он имеет право сделать очередной ход. (Продвигаются только по диагональным линиям .Если фишка второй раз попадает на поле, его можно не называть). Каждый игрок должен

обязательно побывать на 32 полях своего цвета по одному разу. Выигрывает тот, кто первым пройдёт все поля. При повторе игры команды меняются цветом полей и начинают соответственно с полей hi, h8.

Шахматная эстафета

Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив каждой - на расстоянии 6-8 м - ставится по столу. На них кладутся шахматные доски. Слева и справа от колонны тоже стоят стулья, на них лежит по восемь пешек (или другие фигуры).

По сигналу педагога игроки, стоящие первыми, берут со стола пешку, добегают до доски и ставят белую на поле а2, а чёрную на поле а7, обегают столы, возвращаются обратно, салят по руке следующего играющего и встают в конец своей колонны. Побеждает та команда, которая быстро выполнила задание и не совершила ошибок в расстановке пешек. Когда все восемь пешек будут поставлены, эстафета не прекращается: 9-ый ребёнок снимает пешку, приносит её обратно и кладёт на стол.

Варианты игры:

а) расставлять и снимать пешки в том порядке, в каком укажет педагог;

б) обе команды ставят по 16 пешек (по восемь белых и восемь чёрных), каждая на своей доске.

8.6. Структура занятия и его этапов:

Виды занятий: комплексное, тематическое, итоговое и контрольное, занятие-игра, занятие-путешествие, занятие-конкурс.

Подготовительная часть занятия.

Мотивация детей. С учётом возрастных особенностей дошкольников доминирует игровая форма преподнесения материала. Игровые ситуации, дидактические игры, погружение ребёнка то в ситуацию слушателя, то в ситуацию, собеседника придают занятиям динамичность, интригующую загадочность.

Этот этап предполагает поддержку и стимулирование ребенка к работе. Основными задачами данного этапа являются: определение реального уровня знаний, умений ребенка, построение занятия с учетом роста информационного пространства, стимулирование познавательного интереса ребенка, как условия дальнейшего развития творческих способностей.

Основная часть занятия (начинается и протекает параллельно с предыдущим этапом) обеспечивает личностное включение ребенка в процесс творчества и организации выполнения творческой работы. Задачами данного этапа выступают: развитие способности самостоятельно мыслить, принимать творческие решения; привлечение ребенка к работе в сотрудничестве.

Заключительная часть занятия – рефлексия (краткий анализ работы, подведение итогов). Педагог вместе с детьми, еще раз проговаривает основные моменты занятия. Соединение индивидуальных и коллективных форм работы способствует решению творческих задач, решение нестандартных задач, совместное обсуждение работ являются хорошим стимулом для дальнейшей деятельности.

9. Список литературы

Для родителей:

Книги, где есть описание шахматных партий:

1. Кэрролл, Л. Алиса в Зазеркалье.
2. Носов, Н. Незнайка в Солнечном городе.
3. Семенов, А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.
4. Сухин, И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М. :Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.
5. Томин, Ю. Шел по городу волшебник.
6. Чеповецкий, Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.
7. Добрыня, посол князя Владимира (былина).
8. Драгунский, В. Шляпа гроссмейстера.

i. Дидактические шахматные сказки

9. Сухин, И. Котята-хвастунишки // Сухин, И. Книга-выручалочка по внеклассномучтению. – М. : Новая школа, 1994. – Вып. 3.
10. Сухин, И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин, И. Книга-выручалочка по внеклассномучтению. – М. : Новая школа, 1995. – Вып. 5.
11. Сухин, И. От сказки – к шахматам.
12. Сухин, И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин, И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
13. Сухин, И. Удивительные приключения шахматной доски.
14. Сухин, И. Хвастуны в Паламеде.
15. Сухин, И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин, И. Книга-выручалочка повнеклассному чтению. – М. : Новая школа, 1994. – Вып. 2.
16. Сухин, И. Шахматная сказка // Сухин, И. Приключения в Шахматной стране. – М. :Педагогика, 1991.

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

1. Гришин, В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин, В., Осипов, Н. Малышиоткрывают спорт. – М. : Педагогика, 1978.
2. Аматуни, П. Королевство Восемью Восемь.Ильин, Е. В стране деревянных королей. –М. : Малыш, 1982.
3. Кума, А., Рунге, С. Шахматный Король.
4. Пермяк, Е. Вечный Король.
5. Сендюков, С. Королевство в белую клетку. – М. : Малыш, 1973.
6. Сухин, И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.
7. Сухин, И. Котята-хвастунишки.
8. Сухин, И. Лена, Оля и Баба-Яга.
9. Сухин, И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин, И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению.– М. : Издательство фирмы АСТ, 1993.
10. Сухин, И Удивительные приключения шахматной доски.

11. Сухин, И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин, И. Книга-выручалочка повнеклассному чтению. Вып. 2.– М. : Новая школа, 1994.
12. Сухин, И Шахматная сказка // Сухин, И. Приключения в Шахматной стране.– М. :Педагогика, 1991.
13. Тихомиров, О. Чемпион Гога Ренкин.
14. Шаров, А. Сказка о настоящих слонах.

Стихотворения о шахматах и шахматистах

1. Берестов, В. Игра.
2. Берестов, В. В шахматном павильоне.
3. Ильин, Е. Приключения Пешки. – М. : ФиС, 1975.
4. Ильин, Е. Средневековая легенда.
5. Квитко, Л. Турнир.
6. Никитин, В. Чья армия сильней? – Красноярск, 1977.
7. Сухин, И. Волшебная игра.

Для педагогов:

1. Весела, И., Веселы, И. Шахматный букварь. – М. : Просвещение, 1983.
2. Гончаров, В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре.
– М. : ГЦОЛИФК, 1984.
3. Гришин, В., Ильин, Е. Шахматная азбука. – М. : Детская литература, 1980.
4. Зак, В., Длуголенский, Я. Я играю в шахматы. – Л. : Детская литература, 1985.
5. Князева, В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
6. Сухин, И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М. : Новая школа,1994.
7. Сухин, И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота.Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
8. Сухин, И. Необыкновенные шахматные приключения.
9. Сухин, И. Приключения в Шахматной стране. – М. : Педагогика, 1991.
10. Сухин, И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М. : Поматур, 2000.
11. Сухин, И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырѐхлетней и трѐхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
12. Сухин, И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
13. Шахматы – школе / Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М. : Педагогика, 1991.
14. Веселых, Инна, Веселых, Иржи. Шахматный букварь.– М. : Просвеще-

ние, 1983.
15. Гончаров, В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре.–М. : ГЦОЛИФК, 1984.
16. Гришин, В., Ильин, Е. Шахматная азбука.– М. : Детская литература, 1980.
17. Гулиев Сархан: Шахматная школа Владимира Крамника. – М.: Русский шахматныйдом, 2019.
18. Елена Балашова: Герои сказки играют в шахматы, или Твой первый шахматныйучебник. – М.:: Имидж Принт, 2012.
19. Владимир Круковер: Шахматная школа. Материалы к урокам. ФГОС – Волгоград:Учитель, 2019.
20. Тодд Бардвик: Шахматы для детей. Уроки Шахматного Сыщика. – СПб.: Питер, 2019.
21. Леонид Береславский: Шахматы для малышей. – М.:: АСТ, 2016.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 2

Оценочные материалы

Протокол мониторинга освоения программы «Шаг в мир шахмат»

Приложение 2

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Знание шахматных фигур			Шахматная доска		Шахматная игра				Уровень освоения программы: В. - 14-18 б., С. -8-13 б, Н. – 0-7 б.
		Знают названия шахматных фигур и умеют отличать друг от друга	Знают шахматные термины	Знают правила хода и взятия каждой фигуры	Знают, как правильно размещать шахматную доску между партнерами,расставлять фигуры передигрой	Ориентируются на шахматной доске. Различают горизонталь, вертикаль, диагональ	Умеют играть по частям	Умеют играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами	Умеют решать элементарные шахматные дебюты	Увлечение игрой	

Оценка параметров: 2 балла - высокий уровень: знает, умеет безошибочно; 1 балл – средний уровень: знает, умеет, но допускает шибки; 0 баллов – низкий уровень: не знает, не умеет.

Анализ освоения программы группой:

Показатели, наиболее успешно освоенные детьми	Показатели, которые недостаточно освоены детьми	Причины недостаточного уровня освоения отдельных показателей	Пути решения

Приложение 1

Инструкция по технике безопасности для детей

I. Общие требования безопасности:

1. Соблюдение данной инструкции обязательно для всех учащихся, занимающихся в классе
2. Спокойно, не торопясь, соблюдая дисциплину и порядок, входить и выходить из кабинета
3. Не загромождать проходы
4. Не включать электроосвещение и средства ТСО
5. Не открывать форточки и окна
6. Не передвигать учебные столы и стулья.
7. Травмоопасность в кабинете:

- при включении электроосвещения
- при включении приборов ТСО
- при переноске оборудования и т.п.

9. Не приносить на занятия посторонние, ненужные предметы, чтобы не отвлекаться и не травмировать своих товарищей
10. Не садиться на трубы и радиаторы водяного отопления.

II. Требования безопасности перед началом занятий:

1. Не открывать самостоятельно дверь кабинета
2. Входить в кабинет спокойно, не торопясь
3. Подготовить своё рабочее место, учебные принадлежности
4. Не менять рабочее место без разрешения учителя.

III. Требования безопасности во время занятий:

1. Внимательно слушать объяснения и указания педагога
2. Соблюдать порядок и дисциплину во время урока
3. Не включать самостоятельно приборы ТСО
4. Не переносить оборудование и ТСО
5. Поддерживать чистоту и порядок на рабочем месте.

IV. Требования безопасности в аварийных ситуациях:

1. При возникновении аварийных ситуаций (пожар и т.д.), покинуть кабинет по указанию педагога в организованном порядке
2. В случае получения травмы, обратитесь к педагогу за помощью
3. При плохом самочувствии или при внезапном заболевании сообщите педагогу.

V. Требования безопасности по окончании занятий:

1. Приведите своё рабочее место в порядок
2. Не покидайте своё рабочее место без разрешения педагога
3. Выходите из кабинета спокойно, соблюдая дисциплину.